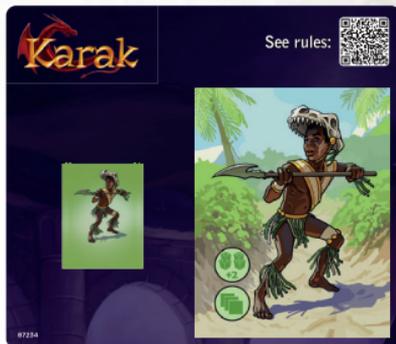




LE CATAcombe DI Karak



Darius – l'esploratore (versione Le Catacombe di Karak)

DARIUS è un giovane guerriero, appartenente a una feroce tribù proveniente da una giungla lontana. Ha viaggiato nelle profondità del castello di Karak per sostenere il test di maturità della tribù, che dimostrerà se sarà degno di essere chiamato guerriero. Solo se riuscirà in questa prova e dimostrerà di essere in grado di affrontare sfide difficili, sarà in grado di stare con orgoglio al fianco dei guerrieri più venerati.



Colpo critico. Se durante il combattimento ottiene due numeri uguali o due numeri consecutivi, aggiunge +2 al risultato del tiro.

Esempio: Se lancia un 3 e un 3 sul dado, il suo potere di attacco totale è $3+3+2=8$; se ottiene un 4 e un 5, il suo potere di attacco totale è $4+5+2=11$.



Esplorazione. Invece di effettuare un movimento, Darius può prendere una tessera catacomba per la sua riserva personale senza mostrare agli altri giocatori cosa c'è sulla tessera. Può avere fino a 3 tessere nella sua riserva. Quando deve entrare in un'area sconosciuta, può pescare una tessera dalla riserva comune secondo le normali regole oppure utilizzare al suo posto una tessera dalla sua riserva personale.

NOTA: Una volta esaurite tutte le tessere della riserva comune, gli altri giocatori possono pescare le tessere dalla riserva personale di Darius (senza prima guardare la faccia delle tessere).